

Magia d'Azione, Numero .01

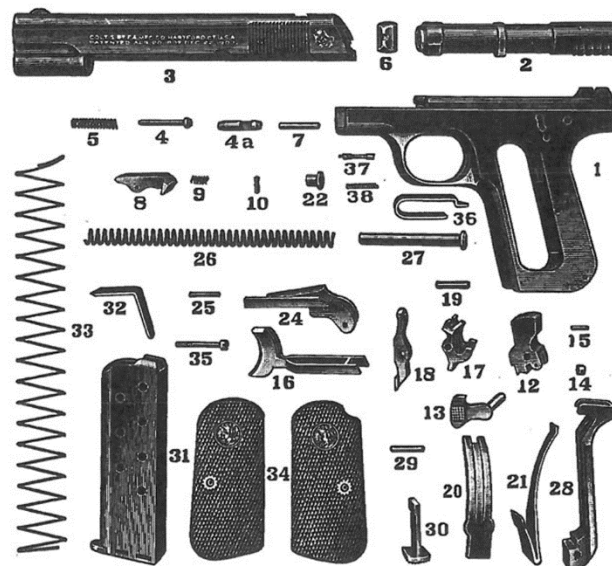


Sectional View
Colt Automatic Pistol, Calibers .32 and .380
Pocket Model, Hammerless

Component Parts of

The Colt Automatic Pistol, Pocket Model, Hammerless, Calibers .32 and .380

- 1 Receiver
- 2 Barrel
- 3 Slide
- 4 Front Firing Pin
- 4a Rear Firing Pin
- 5 Firing Pin Spring
- 6 Rear Sight
- 7 Firing Pin Lock Pin
- 8 Shell Extractor
- 9 Shell Extractor Spring
- 10 Shell Extractor Pin
- 12 Hammer
- 13 Slide Lock Safety
- 14 Hammer Roll
- 15 Hammer Roll Pin
- 16 Trigger
- 17 Sear
- 18 Safety
- 19 Sear and Safety Pin
- 20 Sear, Safety and Trigger Spring
- 21 Main Spring
- 22 Plug
- 24 Ejector
- 25 Ejector Pin
- 26 Retractor Spring
- 27 Retractor Spring Guide, complete with Safety Disconnect Plunger and Spring
- 28 Automatic Grip Safety
- 29 Automatic Safety Pin
- 30 Magazine Catch
- 31 Magazine, complete
- 32 Magazine Follower
- 33 Magazine Spring
- 34 Stocks
- 35 Stock Screw
- 36 Safety Disconnect
- 37 Safety Disconnect Plunger
- 38 Safety Disconnect Plunger Spring
- 36, 37 and 38) Safety Disconnect, complete (Parts Nos.
- Escutcheons
- Front Sight



In ordering parts, please be sure to give number and caliber of Pistol, as improvements have been made since first issue

Giochi di Carte Automatici, Semi-Automatici,
Self-Working e similari, Calibro .08 e .2017

Sommario

We are the robots.....	2
Automatico o non automatico?	3
Grazie Pamela	4
Giochi automatici, semi-automatici e mentalismo.....	4
Un consiglio per gli appassionati	6
Self Working, chi era costui?.....	8
Sulla semplicità	9
Deck Test.....	10
Semi-A.....	10
Automatico, semi-automatico ecco il dilemma!.....	11
Self Working? Vade retro!	12
Un esempio di semplice cartomatemagia semi automatica.....	12
ESP Test.....	14
Attenzione! Questo articolo fa largo uso di virgolette!	15
Riflessione corta sui "Giochi automatici"	16
Pareri su automatici e semiautomatici	17
Self Working Trick.....	18

Magia D'azione, periodico aperiodico amatoriale per amatori di cultura Magica. Edito in proprio con contributi da magicsschool.it e prestigiazione.it.

Numero 1, agosto 2017.

Ogni qual volta si raggiungono una decina di articoli uscirà un nuovo numero.

Il progetto si ispira al [Laboratorio di Magnetismo Rivoluzionario](#) ed alla [Biblioteca Magica del Popolo](#) di Mariano Tomatis.



We are the robots

Di Andrea Pancotti

Ecco il numero 1. Penso sia stato stupido chiamare il numero zero numero zero. Poteva benissimo essere il numero 1. E questo sarebbe il numero due, e sarebbe più figo.

Ringrazio tutti quelli che ci hanno fatto i complimenti per il numero precedente, l'infausto numero zero, è stato divertente farlo, è stato divertente obbligarvi a leggerlo.

Questo numero è monotematico, nasce da una ricerca sui giochi di carte automatici, non una mera catalogazione, ma una ricerca filosofica, dove magari non si trovano risposte, ma tante domande.

Forse le domande sono la cosa più importante nella Magia, più delle risposte.

A volte è meglio una domanda di un suggerimento; il suggerimento è la soluzione di un'altra soluzione, la domanda, invece, aiuta a trovare la soluzione da soli.

Tommy Wonder diceva che la Magia non è una scienza esatta, che la Teoria della Magia non è completa, quindi meglio affidarsi all'intuizione.

Meglio una domanda che indichi una direzione.

Comunque, ritornando sull'argomento Self Working Card Tricks, spero davvero che questo numero uno che poteva essere un numero due vi piaccia, come è piaciuto a me parlare con tutti gli autori di questo numero.



Automatico o non automatico?

Di Andrea Pancotti

Per mio interesse personale ho voluto iniziare a catalogare gli effetti "Self-Working Card Tricks", al terzo gioco ero già in difficoltà. Che cosa sono i giochi "Self Working", in cosa differiscono dai giochi Automatici o Semi Automatici? A prima vista sembrava facile rispondere a queste domande.

Self Working, Automatici e Semi Automatici indicano tutti una stessa tipologia di effetti dove la necessità di saper eseguire sleight e destrezze è ridotta al minimo, o che utilizzano mosse facili da eseguire.

Però questa definizione la trovo un po' troppo poco significativa. È comunque giusta, corretta, identifica bene un certo tipo di effetti, però ancora non ero soddisfatto della risposta.

Parentesi su cosa siano le "easy sleight" o destrezze facili, la definizione che trovo più calzante è quella "temporale", cioè in base a quanto tempo ci vuole per padroneggiare adeguatamente una tecnica. Ma anche questa definizione non è proprio chiara... Cioè, per imparare il Pancotti's Pass ad uno che non maneggia le carte ci vogliono 6 mesi, ad uno che maneggia le carte da un po' ci mette 2 minuti. Il fantomatico Pancotti's Pass è una destrezza facile o no?

Oppure come easy sleights si intendono le tecniche che riescono a fare anche i principianti? Ma allora perché i giochi Automatici funzionano tanto meglio se eseguiti da prestigiatori di una certa esperienza?

Solo tanta confusione e tante domande. Domande che ho girato qua e là per avere risposte certe da persone che se ne intendono:

1. Fino a quando un effetto può considerarsi "self-working" o "semi-automatico"?
2. Pro e contro degli effetti "self-working" o "semi-automatico"?
3. Puoi indicarmi 3 effetti che ti piacciono ed il motivo?

La cosa certa è che sono comunque nomi ed etichette di comodo. Non esistono giochi Self-Working o Automatici. Il Mazza non fa le cose da solo, ci deve essere un "operatore", che dia istruzioni o che tocchi il mazzo (ma volendo ci possono essere anche qui eccezioni!). Anche la catalogazione di destrezze facili e difficili fa un po' acqua, anche se rende bene l'idea.

Leo Horowitz, riportato Bill Simon in "Controlled Miracles" (1949), disse "If a trick requires five moves to complete it, it is too involved and sleighty to be practical. If you cut it down to four moves it is still a little too top heavy. Eliminate a move by some thought and only have three moves and it enters the realm of the practical. Add misdirection and make it two moves and you've got a nice trick. Use subtlety and eliminate

another move, now necessitating one move, and your trick has great value. Now, if you can eliminate the last move and complete your effect with no moves, then you have a miracle!"

Ed Marlo, in "The Cardician" (1953), aggiunse "However, I have found that if you eliminate that last move you would wind up with a mathematical atrocity."



Questo è un punto di partenza decisamente più interessante. Affinché un effetto non sia una atrocità matematica, ci deve essere almeno una destrezza, se non una tecnica (e questo varrebbe una ricerca a parte), una sottigliezza psicologica (è una tecnica?), una ambiguità verbale, una sorta di misdirection, che aiuti ad allontanare il metodo dall'effetto, per evitare di cadere nell'atrocità matematica.

Esempio banale e terra terra, il gioco delle 21 carte. Se eseguito senza una presentazione, ma solo una telecronaca di quello che sta succedendo o una serie di istruzioni da seguire pedissequamente è l'atrocità matematica per eccellenza. Ma se ci si mette qualche falso taglio, qualche equivoque, un po' di storytelling, l'effetto sicuramente ne giova e si esce dalle atrocità. È l'effetto che fa il prestigiatore o il prestigiatore che fa l'effetto?

E quale è il limite della difficoltà di una destrezza? Se conosco bene l'impalmaggio, qualunque gioco con impalmaggio diventa "automatico"? I giochi Self Working se la pensiamo solo in termini di tecnica facile o difficile allora sarebbero solo quelli per i principianti, ma un principiante sarebbe in grado di eseguire un gioco di Woody Aragon o Bannon allo stesso modo?

Un effetto che viene eseguito grazie a delle destrezze, deve comunque essere eseguito nelle mani del prestigiatore, spesso, invece, i giochi automatici permettono allo spettatore stesso di maneggiare il mazzo (vedi Untouched di Daryl)

facendo accadere la magia “nelle mani dello spettatore”, quindi rendendo l’effetto molto più forte.

Questo articolo sembra un cane che si morde la coda... non è bellissimo? Solo domande, solo incertezza, solo confusione e tanta Magia! Ma il Professore non diceva che “la confusione non è Magia”?

P.S.: se volete saperlo i miei 3 giochi automatici che mi piacciono sono:

1) Three Piles (su Royal Road to Card Magic): se si studia a fondo il gioco e si ha la fortuna di imbattersi in varie versioni (come quella di Jorge Garcia) si ha in mano un miracolo.

2) Balducci as I Balducci (dal DVD “Handle with Carey” di John Carey): un “Do as I do” all’ennesima potenza.

3) Grazie Pamela (di Andrea Pancotti... ma sono io!): una serie di principi combinati ed un po’ di Bizarre Magick.

Andrea Pancotti

<http://www.prestigiazione.it>



Grazie Pamela

Di Andrea Pancotti

Non volevo pubblicare effetti su questo numero però eccone uno Self Working (!) di mia invenzione.

È una rielaborazione di un effetto di Richard Webster dal titolo “Dear Pamela” uscito qualche anno orsono sulla rivista Vanish Magazine, la spettatrice seleziona una carta, e con l’aiuto della numerologia ed un po’ di chiromanzia e cartomanzia la ritrova.

Il prestigiatore mostra un mazzo di carte, spiega che viene usato per divinare il futuro anche grazie alle sue proprietà numerologiche, la somma delle carte da 364, ci sono 4 semi come le stagioni e tutte quelle belle cose che noi maghi sappiamo.

Chiedere allo spettatore se sia destro o mancino, fargli prendere una carta con la mano non dominante (esempio è destro ed usa la sinistra), anche a vista o farla pensare prima, farli rimettere dove è stata presa e la carta viene controllata in cima.

Il mago dice che le carte hanno 13 valori, e si usa quel numero per trovare la carta dello spettatore, chiedere un numero da 1 a 7, e scarta tante carte quante il numero N1 e prende la carta successiva e la mette sul tavolo (se è destro metterla a destra del mago, sinistra dello spettatore), le carte scartate vengono messe in cima al mazzo. Chiedere in secondo numero tra 7 e 13 (deve essere diverso da quello di prima, quindi non 7). Scartare tante carte quante il numero N2 e

mettere la carta successiva sul tavolo (in questo esempio a sinistra dal punto di vista del mago di quella dopo), rimettere le carte scartate sul mazzo. Ripetere con il N2-N1, qui viene scartata la carta scelta e poi con N1+ N2.



Ora la carta scelta si trova in seconda posizione rispetto alla mano dominante dello spettatore (in questo caso la destra), il miglior posto per una forzatura. Il prestigiatore chiede di mettere il dito indice della mano dominante su una carta. Se lo mette sulla carta scelta il gioco è finito, togliere le altre carte e rivelare, se indica un’altra carta fare un equivoque.

Andrea Pancotti

<http://www.prestigiazione.it>



Giochi automatici, semi-automatici e mentalismo

Di Salvatore Maria Ciccone / Mago Saykon

Mentalismo e giochi automatici

Esattamente in questi giorni mi sono ritrovato a pensare ad alcuni effetti del mio repertorio cartomagico, in parallelo con gli effetti di mentalismo. Ritengo che gli effetti di mentalismo abbiano il loro fascino sul pubblico, profano o meno, per la sensazione di libertà (Apparente) che lo spettatore vive durante la performance. Ricordiamo che il pubblico non ha idea di come avvenga l’effetto, che una scelta forzata di una parola da un book-test, se la forzatura non è vissuta, è al pari di una previsione scritta con un’unghia scrivente. La caratteristica fondamentale in questa branca, a mio parere, è la sensazione di completa libertà che ha uno spettatore. Sono pochissimi gli effetti che si possono associare a questa caratteristica, anche la maggior parte dei giochi impromptu, o apparenti impromptu (preparati precedentemente e resi impromptu durante le diverse situazioni) rilasciano nello spettatore la sensazione di manipolazione da parte dell’artista. Vorrei portare ad esempio un classico cambio di banconota mediante F.P. che eseguo spesso. Lo posso eseguire in due differenti circostanze, ovvero come proposta, in cui chiedo apparentemente una banconota per presentare un effetto, o a richiesta, quando uno spettatore chiede di moltiplicare una banconota, i soldi o simili (avete ovviamente ben chiara la situazione se siete soliti esibirvi). Nella seconda circostanza, vi è nel pubblico una sensazione di libertà maggiore rispetto la tipologia di performance “proposta”. Rimane comunque un effetto di manipolazione, anche se mostro le mani vuote, o vengono percepite come tali,

nell'animo dello spettatore resta una sensazione troppo impasticciata rispetto un numero di mentalismo, non ha avuto libertà di scelta, e comunque l'effetto è avvenuto tra le mani del prestigiatore. La banconota non è cambiata, la banconota è stata cambiata dal prestigiatore, in un modo non spiegabile (bastano 3€ in realtà...).

Nell'immaginario degli spettatori si è trattata di una situazione non prevista dall'organizzatore, un po' la differenza che consiste in una performance di arti marziali studiata in palestra da un performer, e poi nel dopo serata il performer si trova per strada ad affrontare due loschi individui in un vicolo buio tentando una rapina. Nella seconda circostanza vi è una percezione di vita più reale che nella palestra, in un ambiente "preparato", eppure il performer è il medesimo, con le medesime conoscenze tecniche... quindi cambia il contesto, la percezione della stessa situazione... come si sentirebbero i presenti se scoprissero che anche nella strada, altro non era che una finta rapina, e che vi si trattasse di un'ulteriore messa in scena? Resta inteso quindi che sia importante la percezione dello spettatore, e le emozioni che esso prova. Non sto dicendo che il mentalismo in assoluto sia superiore in quanto tale, ma per come è presentato e vissuto. Non sarebbe "magico" un effetto di mentalismo in cui il performer chiede di pensare una carta, alta, tra il 9 ed il 15 (???) nera di fiori! La forzatura se vi è, non deve essere palese e neanche percepita.

Effetti Automatici

Nel gioco automatico/semiautomatico lo spettatore riesce a vivere questi momenti di libertà, e ritengo che nella Cartomagia possano avere gli stessi risultati del mentalismo.

Penso che una differenza sostanziale tra l'automatico ed il semiautomatico sia una serie di caratteristiche, che li rendono simili ma sostanzialmente differenti:

Il gioco automatico è caratterizzato da effetti in cui non vi è manipolazione dal performer o ridotta ai minimi, e non vi sia set up precedente. Sfruttando il sistema Martin/Gardner si potrebbero adocchiare le prime 5 carte di un mazzo appena mischiato, far distribuire ad uno spettatore 5 mani da poker e chiedere di pensare a 5 spettatori di pensare alla carta coperta da tutte le altre.

Questa bozza di effetto contiene i principi di un effetto di mentalismo:

- uno spettatore mischia le carte,
- si mostrano mischiate,
- si fanno distribuire le 5 mani,
- si chiede ad ogni spettatore di pensare ad una carta, la prima che vedono (e qui la forzatura deve passare per scelta libera,
- si divinano le 5 carte pensate.

L'effetto appena descritto si basa su un principio matematico, come quello delle 21 carte, o le 4 quaterne in quattro mazzetti (che in fin dei conti sfrutta sempre il principio matematico Martin/Gardner)

Se adesso lo stesso principio, lo adoperiamo per l'effetto "poker inconscio" (G. Preverino, "il re dei bari" p. 66) dove vi è un set up della scala reale... eppure il maneggio delle carte è il medesimo dell'effetto precedentemente descritto. Si potrebbe aumentare la libertà dello spettatore facendo distribuire lui stesso le carte, anche se in un effetto di dimostrazione di tecniche di poker questo non è eticamente corretto credo...

La sostanziale differenza quindi credo in come si rende un effetto "dietro le quinte", per i principi dietro l'effetto stesso. Credo vi sia un punto in cui sia quasi impossibile definire se un effetto sia più o meno automatico di un altro. Prendiamo ad esempio "out of this world" in due versioni classiche.

Nella prima versione, il mazzo è dato a mescolare, il prestigiatore prende una porzione di carte, le sventaglia davanti se con i dorsi verso il pubblico, ed esegue lui la scelta delle carte da estrarre dal ventaglio, chiedendo allo spettatore se la carta sia rossa o nera. Ovviamente prenderà prima le carte di un colore, poi dell'altro.



Nella seconda versione, il mazzo è preparato in rosse/nere, le due metà vengono date a due spettatori facendole mischiare a faccia in basso (mossa molto azzardata!) e successivamente gli stessi spettatori eseguono una scelta di distribuzione rosse/nere.

Il fine dei due effetti è lo stesso, volendo anche l'handling dei mazzi può essere lo stesso, cambia solamente la parte iniziale... ma quale dei due è più automatico dell'altro? Personalmente non credo possa avvalermi di alcuna scala da utilizzare come strumento di misurazione e comparazione, né in questo esempio né in altri...

Ciò non toglie che questi momenti di libertà possano essere inseriti in effetti in cui vi è manipolazione da parte del performer, come nella carta ambiziosa. Lasciar inserire un doppione nel mazzo di carte, e mostrato in cima, o lasciar inserire nel mazzo una carta che si pensi sia quella firmata, e poi scambiata, mantenuta dallo spettatore di dorso (mossa azzardata!), danno loro la percezione del "l'ho inserita io nel mazzo!"

I miei Effetti automatici

Quando conobbi di persona Gianluigi Sordellini era alla sede SMI Napoli quattro anni fa. Presentava diversi effetti, riuscivo a stargli dietro senza troppi problemi (odio questa mia caratteristica non riesco più a godermi un effetto di Cartomagia ed automaticamente vado a vederne la meccanica, il segreto...) Ricordo che Gian mi guardò accorgendosi di cosa stava avvenendo nella mia mente, mi fece cenno di avvicinarmi, il tempo di guardare un attimo le carte e mi chiese di tagliare a metà il mazzo, di scegliere quale metà volessi per me.

Mi disse che ero completamente libero, di prendere un po' di carte dal centro, o dal fondo, di mescolare, di mettere delle carte per terra, di scambiarsele alcune se volevo. Completa libertà, alla fine componemmo 4 mazzetti ciascuno. Girò le carte in cima ai suoi mazzetti, e mostrò un poker d'assi. Ok ci stava, è un Cardician con molti anni d'esperienza, ci sta che in qualche modo avesse controllato e servitosi i quattro assi. La devastazione mentale mi arrivò quando girai le carte in cima ai miei mazzetti, e trovai le quattro donne. Urali, urlai dentro e fuori come la prima volta che vidi un mazzo svengali anni prima.

Ero stato libero nelle mie scelte, ne ero completamente convinto, lui non aveva mai toccato le mie carte, non poteva trattarsi di una coincidenza, è assurdo, impossibile. Poi dopo quei beati 5 minuti di panico magico, fu gentile nel spiegarmi il principio e l'effetto. Trovo ironico come cinque anni fa mi insegnò una tipologia d'effetto che adesso spopola tra i giovani, con l'effetto "or not" di Dani Daortiz, in cui vi sono gli ingredienti di questa tipologia di effetti: la apparente libertà di azione. L'effetto in questione è una variante del classico gioco "fai come me" e riportato in auge da Chad Long con il nome di "Shuffle Lesson" distribuito dalla Penguin magic.

Da allora ho inserito questo effetto nel mio repertorio, rivalutando molti effetti automatici, e assieme a "Con Cam Coincidencia" di Paul Wilson e il new entry, "all in your hands" di John Guastaferro. Questi tre effetti li amo, perché sono a mio parere quel tanto che basta per essere vicini all'effetto automatico, ma comunque hanno sfumature di semiautomatico... comunque non percepite dallo spettatore. Il performer interviene fisicamente o forza il momento necessario in un solo momento, ed ho trovato nel tempo un ingrediente fondamentale per la riuscita di questa tipologia di effetti, e che si adatta perfettamente al mio personaggio. È una sorta di errore che non è proprio voluto, inseribile nella

categoria "fai come me" che però non è importante per il metodo che tu mi segua, ma che mi arrabbio quando non lo fai. E quelle volte che non mi riesci a stare dietro (Saykonspeed) ti arronzo, e faccio capire che non è importante dopo tutto, che si sbaglia, è colpa tua, ma se riesce è merito tuo. Contaminare queste performance con questi momenti, mi permette di aumentare la sensazione di libertà percepita dallo spettatore, con il risultato post performance di fargli pensare e tal volta esclamare "...non ho neanche fatto come diceva lui" "non ho seguito tutti i passaggi come lui" senza contare le fasi di "mescolate le carte". Dopotutto è tutto già stato affermato da Dani Daortiz nella psicologia del suo effetto "Or Not" e la sua filosofia di vita "It's your life".

Ritengo che l'inserimento di questo ingrediente (non tanto segreto dopotutto) sia un punto di forza, una marcia in più rispetto alla maggior parte degli effetti di mentalismo, in cui le indicazioni da dare allo spettatore debbano essere chiare, concise e non caotiche (Vedi Tamariz, cinque punti sulla magia, L'utilizzo della voce) e che mi permette di potermi meglio muovere nell'elemento che caratterizza la mia magia, il Chaos.

Non so se ho risposto a pieno alla richiesta di Andrea Clemente Pancotti, voglio ringraziarlo per avermi dato questi spunti di riflessioni, ed aver buttato queste due righe, concretizzando un pensiero che già stavo maturando la settimana scorsa (ok, Pancotti è un Mentalista pro e non ce lo vuole dire!), mi ha dato modo di mettere nero su bianco, e spero possa aver dato al lettore anche minimi spunti di riflessione. Se sono arrivato a questo livello oggi, lo devo solo perché sono salito sulle spalle dei giganti che mi hanno preceduto. Non ho la presunzione di voler inventare o dire qualcosa di innovativo, spero solo di poter aver contribuito anche in minima parte a questo mondo che ci accomuna tutti quanti, ovviamente quello della magia.

Bibliografia

G. Preverino, Il re dei Bari, Florence Art Edizioni 2010 - G. Sordellini, Mr Diseau Corso Base Cartomagia, Solo Magia Italiana, 2014 - J. Guastaferro, En Route, Magic JohnG, edito da Raj Madhok, 2017 - P. Wilson, Con Cam Coincidencia, --- , 2010

Salvatore Maria Ciccone AKA Saykon

<https://www.facebook.com/IlMagoSaykon>



Un consiglio per gli appassionati

Di Andrea Bondi

Per prima cosa credo sia fondamentale chiarire che "self working" non significa "impromptu"; questa distinzione è fondamentale da fare perché sempre più spesso sento prestigiatori confondere i giochi privi di preparazione

(impromptu) da quelli che non richiedono abilità manuale (self working).

Un effetto "self working" può essere anche "impromptu", ma non è indispensabile che lo sia per essere considerato tale; per far rientrare un gioco in questa categoria è necessario che non richieda destrezza di mano.

Questa tipologia di effetti, almeno inizialmente, richiama l'attenzione di persone che desiderano apprendere giochi da poter dimostrare a parenti o amici in situazioni informali; il motivo di questo interesse è semplice: la maggior parte degli effetti automatici è ritenuta semplice da eseguire. Personalmente credo che ritenere una routine "self working" facile da fare sia un grandissimo errore!

Non esistono giochi facili da esibire perché se è vero che non sono richieste tecniche di manipolazione per poterlo realizzare non bisogna dimenticare che quelle presentative non devono assolutamente mancare per poter ottenere validi risultati; il punto debole di ogni gioco automatico, infatti, è il rischio di far percepire al pubblico che si tratta non di un effetto magico, ma solamente della corretta applicazione di principi matematici abilmente utilizzati per ottenere un qualcosa di inconsueto.



Molti giochi di questo tipo si basano proprio sulla matematica o su astute sottigliezze psicologiche che devono necessariamente essere coperte da un'ottima presentazione per rendere l'effetto interessante e sorprendente agli occhi del pubblico.

Ecco quindi che diventa determinante studiare l'aspetto della costruzione di ogni routine... Chiunque è in grado di mettere assieme delle regole matematiche per ottenere una sorta di "rompicapo", ma sono pochi quelli che riescono a trasformare il tutto in magia!

Ma perché bisogna presentare effetti "self working" se già si possiede una tecnica cartomagica invidiabile? Credo che l'utilità dei giochi automatici si evidenzia soprattutto quando siamo ad esempio a cena a casa di amici e ci chiedono di eseguire qualcosa; certo, la magia "impromptu" ci permette di presentare cose interessantissime, ma se la nostra passione sono gli effetti di carte e non abbiamo con noi il mazzo che usiamo durante le esibizioni ufficiali, ecco che la conoscenza dei "self working card tricks" diventa indispensabile.

In più le persone rimangono sempre più stupite quando un gioco è eseguito con il loro mazzo e molto spesso, chi ci chiede di mostrargli qualcosa, è proprio colui che in futuro ci ingaggerà.

Creare un repertorio di routine automatiche da poter mostrare in condizioni non favorevoli e con carte non in perfette condizioni (come spesso sono quelle che troviamo a casa di amici) è una delle migliori cose da fare per farsi trovare sempre pronti a stupire con materiale di qualità.

Una delle convinzioni più sbagliate di molti prestigiatori (soprattutto giovani) è quella di ritenere validi solo effetti che richiedono un gran numero di tecniche... Purtroppo per loro non è così, alcuni dei giochi che ottengono maggiore impatto sul pubblico sono proprio quelli che non si basano sull'uso di manipolazioni e potrei fare un elenco infinito di questi ultimi.

Ma quando è possibile considerare davvero "self working" un effetto? Come detto poc'anzi se ci attenessimo in pieno alla traduzione letterale del termine dovremmo tenere in considerazione solo ed esclusivamente routine in cui il prestigiatore non fa nulla, meglio ancora se lo svolgimento avviene interamente nelle mani dello spettatore; giochi di questo tipo esistono, ma fortunatamente sono ammessi anche effetti che richiedono astuzie non solo psicologiche usate al posto di vere e proprie tecniche; mi riferisco ad esempio al "Miscuglio Charlier", al "Falso Taglio Di Jay Ose" (che è eseguito proprio dallo spettatore), alla "Balducci Cut Deeper Force" o al "C.A.T.O Principle" tanto per citarne alcune.

Come molti sanno uno dei programmi didattici che tengo all'Accademia Italiana Arte Magica riguarda proprio l'argomento "self working card magic" e nel mio repertorio ho un numero davvero consistente di effetti privi di tecniche che uso da una vita con successo in contesti professionali; provate anche voi ad inserire in qualche esibizione routine tipo "The Three Pile" di Carl Jones o "Nine Card Problem With Seven Cards" di David Solomon per capire la potenza dei giochi automatici.

Sono tantissimi i professionisti e i seri studiosi di Cartomagia che nel tempo hanno approcciato questa particolare tipologia di effetti con cui spesso e volentieri riescono ad ingannare anche i colleghi prestigiatori; come detto in precedenza però, il tempo da dedicare alla costruzione logica, elegante e divertente della routine da proporre dovrà essere meticolosa

ed analitica, solo così sarete in grado di creare una presentazione avvincente che vi permetterà di smentire anche Ed Marlo quando diceva in risposta a Leo Horowitz che se ad un effetto in cui è richiesta solo una tecnica elimini anche quella, ci si trova davanti ad una vera e propria atrocità matematica.

Andrea Bondi

Accademia Italiana di Arte Magica

<https://www.facebook.com/AccademiaItalianaArteMagica>



Self Working, chi era costui?

Di Gianluigi Sordellini in arte Mr. Diseau

Come richiesto dall'amico Andrea Clemente al quale è impossibile poter dire di no, eccomi qui a scrivere un mio personale pensiero cercando di rispondere ai quesiti imposti dal tema.

Self working o Semiautomatici?

Inizierei con il dire che sicuramente chi legge concorderà con me che sono comunque due pianeti differenti della Cartomagia.

Self working gemello dell'automatico, a mio avviso si intende un gioco che va da sé e senza maneggi particolari o meglio senza alcun maneggio o almeno così dovrebbe essere, mentre il Semiautomatico, lo descrive la parola stessa, ossia il "Semi", lascia intendere non del tutto auto funzionante, nel senso che va "aiutato" con qualche espediente.

Ora alla tenera età dei miei 57 anni dei quali oltre 30 e più passati con il mazzo di carte tra le mani, ho tratto questa conclusione:

se paragoniamo il mondo magico al mondo delle Arti Marziali, oserei dire avendo praticato e studiato sia l'arte magica che il Kung Fu Cinese tradizionale, che nella vita si inizia come cintura bianca avendo come obiettivo la cintura nera, ma con il maturare degli anni, se si ama quello che si fa, si torna ad essere cinture bianche con anni di esperienza alle spalle che prima non avevamo, per cui un pugno dato da cintura bianca all'inizio, era comunque un millesimo di forza come quello dato da cintura bianca di ritorno.

Tutto questo per dire che all'inizio siamo tutti affamati di conoscenza e soprattutto di voglia di fare l'impossibile e arrivando a trascurare le tre regole "Vernoniane", ossia il To be magic, to be natural e to be simple. Ebbene oggi ravviso che questi tre concetti sono racchiusi soprattutto nella parte iniziale del nostro percorso magico che noi ovviamente non consideriamo essendo in preda alla fame di sapere.

Perché tutto questo parlare? Dove voglio arrivare?

Voglio arrivare al fatto che 30 anni di "tavoli" o meglio di "Close Up" perché non vorrei si offendesse qualche blasonato sentendoli chiamare tavoli, mi hanno fatto capire che il pubblico si diverte di più su sé stesso, si meraviglia di più su sé stesso, nel senso che noi meno facciamo e più magici risultiamo agli occhi delle persone.

Ecco qui il ritorno al Self working o al semi automatico, ma la domanda è chiara, ossia quali dei due dovremmo scegliere? Diciamo che i Self working Tricks sono pochissimi o almeno per come li intendo io, nel senso che uno estrae il mazzo, lo mette in mano ad uno spettatore e da quel momento non lo tocca più riuscendo comunque ad eseguire effetti di Cartomagia dando solo semplici ordini allo spettatore, (e qui voglio nominare il miracoloso effetto di John Mendoza dal titolo "The mystery of the 19th card" che io ho inserito nel mio libro a lui scritto e dedicato, ma che secondo me sfuggito a chiunque lo abbia acquistato forse perché unica routine raccolta in una pagina e mezzo e priva di fotografie, ma vi garantisco che se eseguita mettendoci un poco la politica del caos, essa è un vero e proprio miracolo e credetemi non toccate mai assolutamente il mazzo di carte che viene ripetutamente mescolato dallo spettatore o dagli spettatori), ma diversamente si ha comunque bisogno di mettere "mano" e secondariamente allontanare i ricordi dallo spettatore del nostro aver messo mano.



Ecco quindi che la risposta va da sola, ossia Self o Semi tutti e due se pur con caratteristiche diverse riescono comunque a dare quelle sensazioni di assoluta magia, e qui Dani Daortiz insegna, che magari una routine tecnicamente elaborata magari non darebbe.

Pro e contro degli effetti Self working o Semi automatici.

Non ce ne sono assolutamente, anzi al contrario, non richiedendo lo stesso impegno di memoria ricorrente per un effetto tecnicamente impegnato, sono più facili da custodire nella nostra MENTE e subito pronti ad uscire fuori e magari ogni volta anche con qualche piccola aggiunta che scaturisce dall'esperienza.

Forse per i semi automatici il problema sta nel fatto che un buon 70% hanno bisogno di setup piccoli o grandi che possano essere, ma se ci atteniamo al fatto che comunque il pubblico non sa né cosa vogliamo fare né come vogliamo finire ciò che abbiamo cominciato, va da sé che il setup è realizzabile agli stessi degli spettatori, ovviamente portando l'attenzione altrove non lasciandola sul mazzo che scorre tra le nostre mani.

Oggi il mio Card Magic Show si regge su tre tipologie fondamentali: IMPROMPTU, SELF e SEMI, se poi ho al tavolo giocatori che ti fanno la solita domanda tipo: con te quindi a poker non si può giocare? Ecco che ho nel repertorio routine dimostrative gambling, ma anche qui ce ne sono alcune che davvero realizzate impromptu con setup che si preparano da soli e che alla fine ti mostrano come l'inarrivabile al tavolo da gioco.

I miei 3 giochi preferiti?

Assolutamente la routine che ho nominato su di John Mendoza, poi il miracolo presentato da Paul Wilson con il nome "Com Cam Coincidence" però con la mia rivisitazione perché la versione di Wilson la trovo lenta per il tipo di gente che abbiamo nei nostri locali ed infine un IMPROMPTU ACAAN di Dani Daortiz che ho smussato eliminando gli angoli tipici del timing di Daortiz e riadattandolo ai miei.

Ma permettimi anche di dire che tra i tantissimi giochi Semi o Self ne abbiamo uno che è un vero e proprio miracolo del mentalismo ossia "THING ONE CARD" di Ed Marlo o Dai Vernon e chiedo venia ma al momento mi sfugge chi dei due ne porta la patria potestà ahahahaah.

Questa routine la metto in chiusura di ogni performance perché credo che dopo aver indovinato una carta solamente pensata, qualsiasi cosa possa venire successivamente viene comunque sminuito dall'effetto devastantissimo della routine "Pensa una carta".

Nell'UMI Università Magica Internazionale "Damaso Fernandez", così come nello SMI, ho dato priorità a questa tipologia di giochi nel corso base, facendoli studiare ovviamente rivisitati con i miei 35 anni di esperienze ai tavoli con il pubblico.

Spero che i miei umili pensieri siano utili a chi li leggerà, magari indirizzandolo verso una strada più certa.

PS: è da stolti pensare che i SELF o i SEMI siano più facili da studiare, sarebbe come salire a recitare su un palcoscenico senza aver fatto scuola alcuna. Detto tra noi li reputo i più

difficili perché richiedono un parlato diverso soprattutto per indurre lo spettatore a fare quello che diciamo noi a differenza di un gioco dove noi siamo i manipolatori assoluti.

Gianluigi Sordellini AKA Mr. Diseau
Università Magica Internazionale "Damaso Fernandez"
www.universitamagica.eu/, www.umimagiconline.it



Sulla semplicità

Di Roberto Bombassei

Ho ricevuto dall'amico Andrea uno stimolo mentale sulla quale ho cercato di lavorare sopra, il problema da lui posto era se esisteva e qual era la differenza tra un gioco di destrezza ed un gioco automatico.

Ma non solo. L'argomento si sviluppava in altri problemi (se si possono chiamare problemi). Argomento che merita sicuramente delle riflessioni profonde che voglio affrontare con brevi e semplici frasi topiche.

Secondo in mio modo di pensare non esistono differenze tra un gioco automatico ed un gioco di destrezza, non esistono differenze perché il mio fine è intrattenere in quel momento il pubblico che ho davanti.



Essendo la tecnica una cosa nascosta che io la usi o che non la usi è ininfluente al pubblico, La tecnica deve essere adeguata al contesto. Può esserci o non può esserci. Ma nel contesto dell'effetto deve apparire nascosta e segreta, nascosta Perché segreta.

Il mio fine è intrattenere. Creare emozione. Creare meraviglia, La tecnica è un mezzo non un fine.

La magia è un'arte frustrante perché quello che si studia davanti allo specchio (tecnica) è l'unica cosa che non deve

essere notata durante l'esecuzione. Ogni movimento deve essere naturale al modo di essere, deve essere naturale al discorso, deve essere ma non deve esserci.

Quello che appare è il discorso, la naturalezza con cui si esegue il tutto perché il fine è la creazione di uno stato meraviglioso. La differenza tra un professionista o un appassionato è solo nell'esecuzione artistica. Non sugli effetti. Non sulla tecnica.

La differenza tra un effetto automatico o di destrezza ritengo sia stata definita dai commercianti di magia che forse di magia non hanno capito nulla. Vendere giochi di prestigio non vuol dire artista. Essere Artista è un'altra cosa. E ce ne sono sempre meno, oggi.

Roberto Bombassei

robertobombasseimagic.blogspot.it



Deck Test

Di Giancarlo Zurzolo

Ero alla ricerca di un metodo per effettuare un book test, invece è nato questo effetto.

Effetto: viene scelta una carta che rimane al centro del mazzo, la carta può essere firmata. Chiedete ora ad uno spettatore un biglietto da visita e chiedetegli di inserirlo al centro del mazzo.

Prendete ora le due carte una sopra e sotto al biglietto e datele allo spettatore, fategli fare la somma e contate tante carte da sopra il mazzo, si ritroverà con la carta scelta in mano



Preparazione: preparate 26 carte come segue k-A-q-2- j-3-10-4-9-5- 8-6- 7-6 -6-8-5-9 4-1-0-3-j-2-q-1-kp, prescindendo dal seme, piegate leggermente l'ultima carta.

Tale preordinamento ha la caratteristica, che la somma di due carte consecutive dà come risultato o 14 o 15, questo stack di carte lo porrete sopra il mazzo, seguito da 14 carte indifferenti, successivamente ponete la carta che intendete forzare, poi il resto del mazzo, quindi l'ordine dall'alto sarà: le 26 carte preordinate l'ultima delle quali piegata, 14 carte indifferenti, la carta da forzare, il resto del mazzo. Inoltre un duplicato della stessa carta che intendete forzare lasciatelo dentro l'astuccio.

Esecuzione:

- 1) Mostrate le carte al pubblico, mescolando le ultime 13 carte.
- 2) Mostrando le carte al pubblico prendete un break sopra la carta da forzare.
- 3) Forzate la carta.
- 4) Fate tagliare il mazzo.
- 5) Chiedete ora allo spettatore un biglietto da visita, una carta telefonica.... nel frattempo ritagliate il mazzo alla carta chiave.
- 6) Ora chiedetegli di mettere il biglietto al centro del mazzo.
- 7) Il seguito è totalmente automatico. La somma delle carte centrali da sempre 14 o 15, ovviamente se il risultato da 14 contate 14 carte e girate la successiva, se invece è quindici contate quindici carte e contate la quindicesima.

Mostrate comunque che nel vostro astuccio, avevate lasciato una previsione e godetevi gli applausi!

Giancarlo Zurzolo

<https://www.facebook.com/Mrdreammagic>



Semi-A

Di Fabio Siragusa

Titolo preso a prestito all'amico Fabio Marchegiano.

Personalmente essendo Italiano... e me ne vanto... preferisco usare ove possibile terminologie italiane. Abbandoniamo Self-Working e manteniamo i vocaboli standard che sono pure troppi a volte.

Rispondo alla richiesta di Clemente cercando di esprimere un concetto che il buon Aldo Colombini mi spiegò molti anni fa pasteggiando assieme a Rachel nel ridente paesino di Montegrosso d'Asti.

Ricordo fosse il 2005 e davanti ad una pasta, con chilogrammi di pepe nel piatto di Rachel, entrammo nel discorso degli effetti automatici e semiautomatici. Ci ho messo molto a digerire la sua visione... meno sicuramente di Rachel... ma comunque molto.

L'idea è che non esistono effetti automatici in senso stretto della definizione ma che tutti gli effetti a loro modo siano automatici.

Non può esistere un limite alla definizione di effetto "auto-avverante" perché nelle mani di un professionista (e qui si aprirebbe un altro mondo) qualsiasi effetto diventa automatico a prescindere da quante tecniche egli utilizzi per compiere il "miracolo".

Il serio professionista sarà poi in grado di ripulire l'esecuzione in maniera tale da fluidificare ogni aspetto dell'effetto per renderlo davvero magico.



Ogni prestigiatore che si rispetti dovrebbe provare talmente tante volte il proprio effetto che i movimenti diventino automatici e conseguentemente l'effetto stesso diventi tale.

Ho visto mostri sacri della magia fare effetti in maniera così fluida che spesso ho pensato fossero semi-automatici, salvo poi scoprire che dietro c'erano tecniche complesse mescolate a misdirection (e qui non trovo sinonimi italiani) e ad un'arte affabulatoria perfetta.

Alla fine dei conti siamo noi prestigiatori a creare complessità dove complessità non dovrebbe esserci.

Cerchiamo continuamente di suddividere la magia e gli effetti in branche sempre più ristrette per trovare posizioni a noi più congeniali senza considerare che la magia è una sola, ed è quella che deve trasmettere stupore.

Colombini diceva: "Se per limitare le tecniche posso usare una carta doppia, perché non usarla? Tanto per il pubblico ciò che conta non è vedere una tecnica nascosta, tanto non la vedrà mai. Ci sono prestigiatori che studiano anni tecniche che nessuno vedrà mai e che possono essere eliminate da una carta doppio dorso".

Fino a che punto possiamo addentrarci e disquisire per definire cosa sia Automatico o meno? All'infinito credo.

Resto comunque del personale parere che non possa esserci una definizione unica o giusta, ognuno la vede in maniera diversa e giusta per sé stesso. Sebbene ci sarà sempre qualcuno che cercherà di imporre la propria idea e che a sua

volta peccherà di presunzione e troverà un altro che darà la propria interpretazione e via dicendo.

Il bello del parlarne però resta il trovare i punti di incontro, le idee condivise e la gioia di condividerle.

A voi le vostre conclusioni...se mai ci sarà una parola FINE.

Fabio Siragusa AKA Clochard

<http://www.fabiosiragusa.it/>



Automatico, semi-automatico ecco il dilemma!

Di Antonio Argus

Se parla il prestigiatore che ancora un po' vive in me, direi né l'uno né l'altro, per soddisfare un po' il mio ego: ore di duro lavoro, fatto di studio della tecnica davanti ad uno specchio, auto convincendomi che nessuno mai avrà modo di scoprirle (almeno spero XD), ma con la soddisfazione di riuscire a fare qualcosa d'invisibile agli occhi dello spettatore.

Oggi, da mentalista, ho cambiato approccio; non m'interessa più il metodo, ma l'obiettivo di stupire lo spettatore cercando di costruire un percorso, usando un qualsiasi ed efficace metodo, dove alla fine lo spettatore dovrà dirmi "eri nella mia testa".

Ecco quindi che se devo scegliere tra un automatico o semi-automatico, non saprei dire quale prediligo per un semplice motivo ovvero quando mi capita che mi chiedono se ho dei poteri la mia risposta è "SI".



E subito dopo la giusta pausa replico con: "ma anche tu li hai, solo che non lo sai, e soprattutto non ci credi. Ora però voglio dimostrartelo".

Sarà attraverso le mani dello spettatore e soprattutto nella sua mente, tutto accadrà con apparente semplicità, un

esperimento cucito addosso allo spettatore tanto da esaltare il prodigio della mente.

Il Maestro Bob Cassidy diceva "Think easy" e questa oggi è la prima regola. Se un effetto automatico mi può aiutare ad arrivare dove ho bisogno lo uso senza pensarci due volte.

Qualche volta mi è stato chiesto se non provo vergogna ad usare una tecnica così banale davanti al pubblico:

Hanno riso? SI, Si sono stupiti? SI, Hanno applaudito? SI

Beh ... con 3 SI ... allora no, non mi vergogno.

Da prestigiatore non ho mai usato il taglio a croce, perché dicevo a me stesso troppo banale, mi sembrava d'insultare il pubblico (ndr. ero giovane e con i capelli), adesso lo uso senza vergogna, e anzi, godo anche un po'.

Non so se ho risposto alla "Domanda di Andrea", ogni volta dentro la testa sono in tre a rispondere, io, me stesso e me medesimo e capita molto raramente che vadano d'accordo... e da qui si spiega anche perché ho messo su un show all'interno di un manicomio.

Io e me stesso vi salutiamo, me medesimo dice di lasciarlo in pace deve finire il livello di Arkham-Asylum.

Antonio Argus

<http://www.antonioargus.it/>



Self Working? Vade retro!

Di Giacomo "Alfred" Carena

N.B. Il mio articolo NON è rivolto in particolare agli amatori!

L'anno scorso, ho avuto la fortuna, di poter girare il Nord Italia con la mia conferenza "le scomode verità di un artista" incominciando proprio dal circolo di Andrea Pancotti!!

Dopo aver espresso ad Andrea le mie remore sullo scrivere due parole sui giochi automatici, Lui mi ha convinto a farlo in quanto poteva essere "stimolante" avere più punti di vista sul tema.

Premetto subito che i miei primi due anni di illusionismo, hanno contribuito a trasformare un "sano ragazzo" in un nerd assetato di otto/dieci ore al giorno di tecnica...

Come potrete evincere da ciò, durante i miei spettacoli, non eseguo giochi automatici.

Viviamo in un mondo in continua evoluzione e frenesia, dove le aspettative delle persone, accrescono del 5% annuo... abituato ad un pubblico frenetico, per me sarebbe impossibile fare un gioco dove bisogna tagliare 4/5 volte il mazzo, mettere le carte sulle pilette, far pensare un numero ad una persona, sottraendolo per x e moltiplicandolo per y, compitare il nome

dello "zio defunto" ed infine ottenere la formula segreta della coca cola.... NO SENSE... nel frattempo il pubblico ha già mangiato, chiacchierato, pagato e se ne è andato...

Trovo molto più forte, in maniera indiscutibile, un effetto come card under the box, tutto improntato sulla misdirection... spesso e volentieri, il pubblico di oggi associa (qualora fosse molto macchinoso) un gioco automatico, al classico gioco delle 13 carte che gli faceva il nonno.

Ai tempi d'oggi e con il pubblico moderno che ci ritroviamo, per poter essere "competitivi" nel nostro settore, dobbiamo cercare di capire ciò che funziona e ciò che funziona di più...

Mi spiego meglio: per un amatore agli inizi, o per una persona che non fa solo il prestigiatore per vivere, tutto o quasi è concesso; per un professionista, che fa da ambasciatore della nostra arte ad un evento, trovo inaccettabile il non voler investire 1/2 ore al giorno per esercitarsi su di una doppia presa, un controllo, una forzatura, un color change ecc.... e rifugiarsi nei giochi automatici per pigrizia. Sento spesso dire da illustri "professionisti del settore" frasi in stile:

"se posso sottraggo una tecnica, tanto chi me lo fa fare?!?"

"sì ma è troppo difficile "

"quante ore hai buttato su questo difficile cambio colore?"

"nella vita non hai proprio niente da fare vero?"

"tanto per il pubblico un gioco vale l'altro..."

CREDETEMI... il pubblico nel 2017 non è stupido e tantomeno si accontenta... sa notare la differenza tra un gioco lungo, macchinoso o uno dove ad esempio la carta sparisce dal mazzo e gli finisce in tasca... o tutto il mazzo addirittura in tasca... e se per far ciò devo "investire" un'ora al giorno per una settimana ad imparare il top palming, tanto meglio ☺

Spesso e volentieri, ci circondiamo da scuse... sarebbe bello che tutti facessero un upgrade sul proprio livello tecnico, in maniera tale da portare un po' di innovazione in questo ormai vetusto fantastico magico mondo.

Giacomo Carena AKA Alfred The Magician

<http://www.alfredthemagician.com>



Un esempio di semplice cartomatemagia semi automatica

Di Pierfrancesco Panunzi

Non sono un cartomago, ci ho rinunciato appena mi appassionai alla magia, se le cose vanno fatte bene bisogna impegnarsi da cima a fondo ed imparare a maneggiare le carte richiedeva una vita alla quale non volevo rinunciare, la mia vita è stata lasciar perdere subito le carte sin da

bambino per fare altro, sì, perché la magia non è solo carte ma anche e soprattutto altro.

Con questa premessa sparare qualcosa sul “self working” o “sul semi automatico” con le carte la vedo dura, ma ci provo...

Trovo intriganti e allo stesso tempo banali discussioni filosofiche sulla magia, sulla branca di tecniche usate, su una classificazione del tipo di effetto e così via. Se una magia piace e lascia a bocca aperta, al diavolo (per quanto possa essere senza dubbio interessante) ogni discussione filosofica che ci può stare dietro e comunque vale sempre il discorso che tutto è soggettivo ad esempio per quanto trovo banale la magia basata su principi matematici vedo sempre con sorpresa che lascia molti a bocca aperta.

Con queste premesse provo a proporre il seguente effetto cartomagico scusandomi, data la mia ignoranza in Cartomagia, se lo stesso sia identico o simile a qualcosa che magari già esiste da secoli (ovviamente i principi su cui si basa sono di qualche secolo fa se non di più).

Tirate fuori dall’astuccio il mazzo di carte e fatene scegliere una forzandola, essendo un gioco semi-automatica, forziamo con uno stop automatico una carta leggermente più corta ma ovviamente da bravi cartomaghi potete usare altri metodi, in fondo non esistono 202 metodi come scrisse Theodore Annemann? E chissà quanti altri li avete inventati voi.



La carta scelta di dorso senza essere vista da nessuno verrà riposta nell’astuccio. Mostrate le altre carte di faccia facendo notare che trattasi di un mazzo regolare, ribadite il concetto che siano tutte carte diverse, ovvero non c’è nessun doppione.

“Che ci crediate o no, ora sceglieremo dal mazzo due carte, le moltiplicheremo tra di loro, sì, le moltiplicheremo come due numeri, e otterremo come risultato la carta che abbiamo messo nell’astuccio”.

Mischiate ora le carte lasciando in cima il 9 di cuori (qui potete sbizzarrirvi con le vostre doti cartomagiche) ed alla

fine chiedete di fare un taglio posizionandole poi i due mazzetti a croce per forzare il 9 di cuori rimasto sin dall’inizio in cima. Sopra la croce mettete l’astuccio (metto sempre sopra ogni taglio a croce qualcosa per confondere ulteriormente le idee): “Ora sceglieremo a caso una carta per ogni mazzetto, le moltiplicheremo ed avremo come risultato la carta che sta nell’astuccio,” togliete l’astuccio posandolo a fianco e chiedete di prendere il mazzetto sopra e di scegliere liberamente una carta qualsiasi, “prego, una carta qualsiasi ma per favore evita una figura per evitare difficili operazioni con 11, 12 e 13. Anch’io sceglierò una carta dall’altro mazzetto, ma senza vederla... Vabbè. prendiamo la prima, perfetto, non è una figura.” Ovviamente avrete preso il 9 di cuori che stava in cima al secondo mazzetto.

Scelte le due carte mettete da parte il resto del mazzo e posatele di dorso d’innanzi allo spettatore: “prima di tutto dobbiamo scegliere il seme della carta, metti una mano su una delle due carte...” Con la tecnica dell’equivoco forzate il 9 di cuori, “bene, sarà un cuori...” Ovviamente se tutte e due le carte sono cuori si può evitare questo passaggio.

Finale:

“Bene, moltiplichiamo le due carte, tu hai un... 7, io un 9, ok, 9×7 quanto fa? 63, ma il 63 di cuori non esiste, proviamo a fare $6+3$... Fa 9, ok all’ora nell’astuccio sarà rimasto un 9 di cuori!!”

Scuotete l’astuccio e poi con titubanza: “Ahi... ma il 9 di cuori sta qua sul tavolo, l’ho scelto io...” Prendete il resto del mazzo rivoltatelo a faccia in alto riempiendo il tavolo mostrando le carte e cercando l’errore: “cavolo dove ho sbagliato? Scusa, rifacciamo i conti, 9×7 fa...”

Grattatevi naso, qualcosa evidentemente non è riuscito.

“Cosa ci sarà ora dentro l’astuccio?” Aprite l’astuccio e fate scivolare la carta forzata sin dall’inizio, ovvero il 9 di cuori (già, un altro). Mostrate sorpresa anche voi!

Il principio matematico risiede nella proprietà della tabellina del 9 dove ogni risultato da 2 numeri che sommati daranno sempre 9.

Annunciare e far verificare l’originalità del mazzo composto da carte diverse potrebbe far apparire la rivelazione finale come una clonazione di una carta o qualcosa di più semplice ma altrettanto magica. Divertente anche il fatto che il gioco sembra non riuscito lasciando il finale oltre le aspettative.

Che dire, da provare, eventualmente variare a vostro piacimento e vedere se piace.

Pierfrancesco Panunzi

mpierfra71@gmail.com



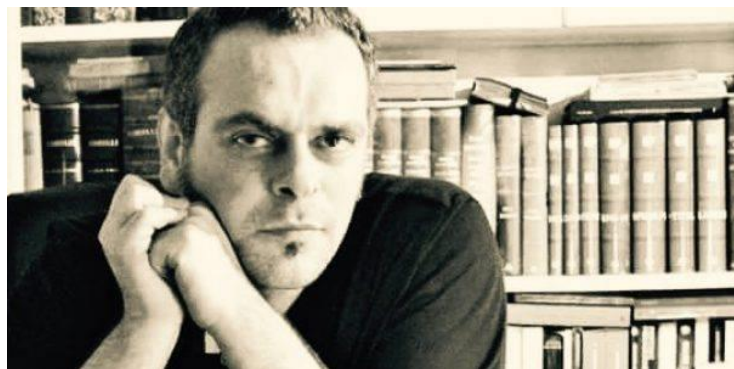
ESP Test

Di Matteo Filippini

“ESP Test” è una delle routine mentali che uso da anni e recentemente nel corso del mio one-man show “Special-MENTE”; si tratta di una dimostrazione di percezione extrasensoriale con le famigerate carte Zener. Come per tante routine di mentalismo il metodo è di una semplicità disarmante (si tratta di un effetto semi-automatico) ma l’effetto è di forte impatto sul pubblico, soprattutto perché, anche se per gli «addetti ai lavori» la storia degli esperimenti di telepatia del professor Rhine è trita e ritrita, per il pubblico profano dimostra ogni volta di possedere un certo appeal.

Il set-up è molto semplice: un mazzetto di carte ESP delle quali conoscete le sette in cima (io uso 3 cerchi, 2 quadrati, 1 stella, 1 onde - se non possedete un mazzo segnato, fate un piccolo segno con una matita sul dorso delle «onde») e una busta sigillata con un foglio all’interno raffigurante le onde.

Di seguito la presentazione che uso (è solo un esempio, usate la vostra!) con la spiegazione passo a passo.



“Negli anni ’30 del secolo scorso sono stati condotti alcuni particolari esperimenti; il professore statunitense Joseph Rhine dell’università di Duke, considerato il pioniere della Parapsicologia, fu il primo a studiare con metodi scientifici e statistici, la possibilità della trasmissione da mente a mente, che chiamò percezione extrasensoriale.

Per molte delle sue ricerche si avvalse di alcuni particolari simboli stampati su dei cartoncini ... le carte Zener! Si tratta di 25 cartoncini che riportano ciclicamente cinque semplici simboli: il Cerchio, la Croce, il Quadrato, la Stella e l'Onda. Ogni segno è presente cinque volte nel set.

Dopo migliaia e migliaia di prove, lo studioso ritenne di avere accertato statisticamente non solo l'esistenza di individui particolarmente dotati per trasmettere o per leggere il pensiero, ma anche l'esistenza di questa facoltà, sia pure in misura più lieve, in tutti gli esseri umani.

Vorrei ricreare assieme uno di questi test, usando proprio le carte Zener del professor Rhine; state per assistere ad un paio di bizzarri fenomeni, la telepatia e la chiaroveggenza. In questa busta ho appunto messo un messaggio, che vedremo tra poco ...una sensazione che più tardi condividerò assieme a voi”

Appoggiate la busta in bella vista ed estraete il mazzo di carte ESP, mentre mostrate casualmente un po’ di facce con i simboli.

“Ora vorrei che alcuni di voi mischiassero questo mazzetto di simboli ... lei per cortesia, ne prenda un po' e le mischi (si consegnano le prime sette carte, quelle che si conoscono, al primo spettatore) ... ne prenda anche lei...e anche lei”. Il resto delle carte viene diviso in altri due mazzetti, consegnati ad altrettanti spettatori; ovviamente anche se il primo mazzetto viene mischiato dallo spettatore 1, siamo perfettamente a conoscenza di quali carte contenga.

“Bene ... ricomponiamo il mazzetto di carte, completamente mischiate ... lei (spettatore 3) consegna le sue carte al signore (spettatore 2) ... lei (spettatore 1) consegna le sue carte allo spettatore 1”. Mentre ciò viene fatto, controllate dove vengono poste le sette carte; se in cima al mazzo o sul fondo e comportatevi di conseguenza.

“Vorrei provare il nostro piccolo esperimento con lei (spettatore 2 che ora ha in mano tutte le 25 carte ESP). Nessuno può ovviamente sapere l’ordine delle carte, vero? Prenda le prime cinque carte dalla cima del mazzetto (o dalla faccia!) ... anzi ne prenda sette per rendere la cosa ancor più complessa. Ora voglio che guardi con attenzione i vari simboli. Probabilmente ce ne saranno alcuni ripetuti; si concentri sulla forma che le balza subito agli occhi, magari quella che è più ripetuta (si forza psicologicamente il cerchio). Ora immagini un foglio bianco nella sua mente, immagini di avere un gigantesco pennarello e disegni quella forma. Fatto? Mi sembra di avvertire una forma tonda ... sta disegnando qualcosa di tondo ... sta guardando il cerchio! Ha più di un cerchio tra le sue carte, vero?”

Detto con ritmo piuttosto serrato, in modo che lo spettatore non possa replicare. Può rispondere solo affermativamente dopo la nostra domanda. Continuate: *“Ne avverto uno ... due cerchi ... no, tre cerchi!!!”* (Ci si fanno consegnare le tre carte e si mostrano al pubblico. Primo applauso!).

“Le sono rimaste quattro carte in mano ... le osservi per bene (pausa). Ho sentito lo stesso tipo di impulso per due volte. Le riguardi più lentamente. Sì, esatto, avverto lo stesso impulso mentale per due volte; non mi dica assolutamente quale sia il simbolo ... sento che ha due carte raffiguranti lo stesso simbolo vero? (Ovviamente sappiamo che ci sono due quadrati). Immagini nuovamente di disegnare questo simbolo mentalmente. Sento ... dei tratti più definiti ... delle linee ... ho una sensazione che ha a che fare col ... numero quattro ... quattro lati ... lei sta mentalmente disegnando un quadrato vero? Anzi lei ...ha due quadrati! (lo spettatore ce li consegna, si mostrano al pubblico - secondo applauso!).

Sono rimaste due carte ... le guardi e me ne consegna una (Si guarda la carta e si sorride)”. A questo punto due sono i finali possibili.

Se lo spettatore vi consegna le Onde (il finale migliore), dopo averla riconosciuta dal dorso, consegnatela ad un altro spettatore poi dite: *“Bene, le è rimasta solo una carta ... la osservi attentamente e si concentri sul simbolo ... ancora una volta avverto delle linee nette ... niente di curvo ... penso che stia disegnando mentalmente ... una stella vero?”*. Mostrate la carta. Quindi continuate: *“Questa era una riproposizione di un esperimento di telepatia, la capacità di trasmettere e ricevere immagini semplici con il solo pensiero; ma si accennava pure alla chiaroveggenza prima ... chiaroveggenza è la capacità di prevedere ciò che non è ancora successo. Se ben ricordate prima vi dicevo che in questa busta avevo scritto un messaggio che avremmo visto poco più tardi ... ebbene lei (rivolgendosi allo spettatore che ha “trasMESSO” i simboli) mi ha consegnato liberamente una delle sue carte che le erano rimaste vero? Carta che ha questo signore ... vuol dire a tutti cosa rappresenta la carta che ha in mano? Le Onde! (mostrandola chiaramente a tutto il pubblico). Prego signore (si consegna la busta ad un altro membro del pubblico) prenda questa busta e la apra, contiene un foglio piegato vero? Lo apra ... cosa c’è scritto?”. Lo spettatore mostra a tutti che sul foglio è disegnato il simbolo delle Onde. “Ecco, questo è un esempio di chiaroveggenza!”. Applauso finale.*

Se lo spettatore vi consegna la Stella (manca il piccolo segno a matita), concentratevi e rivelatela subito dopo, dicendo *“Interessante ... sento molte linee... etc ...”* Quindi continuate dicendo *“lei ha deciso di tenere quella carta ... avrebbe potuto darmi la Stella, ma ha deciso diversamente, potevo forse saperlo? La chiaroveggenza è proprio questo, la presunta capacità di poter prevedere qualcosa che non è ancora avvenuto”*. Fate rivelare allo spettatore il simbolo che ha in mano, quindi ad un altro spettatore fate aprire la busta con la vostra previsione.

Come vedete quindi un effetto davvero semplice nel metodo che però (e lo dico per esperienza personale) funziona alla grande. C'è una storia interessante, una buona interazione con il pubblico e ben tre momenti «magici». Provatelo!

Matteo Filippini

<https://filippinimagicbooks.ecwid.com/>



Attenzione! Questo articolo fa largo uso di virgolette!

Di Alberto Bassino

Andrea mi ha chiesto di contribuire a questa cornucopia di idee sui giochi "self-working" e niente, fa già ridere così. Mi ritrovo quindi a scrivere a fianco di nomi autorevoli con una certa insicurezza.

Metto quindi le mani avanti dicendo che tutto quello che dirò vale per me, e vale in questo momento della mia formazione

magica, man mano che passa il tempo molti dei dogmi che do per assoluti cambiano, poi ritornano per cambiare ancora, quindi se dovessi scrivere questo articolo tra cinque anni probabilmente non direi le stesse cose.

Per quanto riguarda la classificazione dei giochi all'interno dell'arte magica l'ho sempre trovata incoerente con il concetto stesso di Arte. L'arte dovrebbe essere di per sé impossibile da classificare, ma per un'arte performativa come il teatro, la recitazione o la prestigiazione certo è che può fare comodo. È infatti per pura comodità che classifichiamo i giochi in base al livello di esecuzione, al mezzo, piuttosto che alla situazione performativa (parlour, close-up, busking, ecc....); a rigor di logica, essendo un'Arte che ha come scopo la trasmissione di emozioni, è su quello che dovremmo catalogare i giochi; non certo se utilizzano carte, monete o palline ma piuttosto quale argomento viene trattato e quali corde dell'animo umano si toccano. Questo però succede solo nel mio mondo ideale immaginario, e rischia di portarmi fuori tema; tornando quindi alla "classificazione" in uso direi che se dovessi definire i giochi "automatici" o "self working" considererei tutti quegli effetti che non utilizzino destrezze di alcun tipo, ovviamente, come è sicuramente sarà già stato detto non esiste gioco automatico; nemmeno gli automi di Robert Houdin erano scevri da una presentazione del prestigiatore e dalla sua showmanship. Come però accade per ogni catalogazione bisogna darsi dei paletti, e il mio personalmente, sarebbe questo, conscio che è riduttivo sotto molti aspetti in quanto la gestione del pubblico, la propria presenza scenica, la scrittura di un testo ecc. ecc. sono tecniche ben più ostiche e profonde di una filatura.

Considererei invece semiautomatici quegli effetti che contengono destrezze universalmente conosciute come semplici e appannaggio anche agli iniziati meno esperti; se dovessi dare un limite come fossi un legislatore mi sentirei di considerare il primo volume del Card College un ottimo metro.

Anche qui ovviamente il discorso sarebbe lungo è controverso, come si è già detto nelle mani di un performer più abile ed esperto, lo stesso gioco proposto da un novizio dell'Arte magica, risulterebbe estremamente più forte, così come è vero che anche la mia Peugeot station wagon nelle mani di un pilota di formula uno avrebbe una resa sicuramente diversa.

Il punto per me è proprio questo, cerchiamo per comodità di catalogare qualcosa di troppo grosso per noi, il che da un lato ci fa bene perché ci ridimensiona di fronte alla grandezza e alla profondità della Arte (e non mi riferisco esclusivamente alla prestigiazione), dall'altro però ci porta a creare loop infiniti di discussioni che poco hanno a che fare con l'espressione artistica. Mi chiedo spesso se Picasso abbia passato più tempo a dipingere o a chiedersi quale fosse il miglior pennello da usare, o se fosse eticamente corretto rappresentare alcuni soggetti, e se fosse corretto chiamare il

"verde" "verde" piuttosto che "giallo e blu" o "blallo". Ogni volta che parlo di magia e filosofia della magia (e amo farlo!!) non posso che accostare questi miei discorsi al primo capitolo del romanzo di Susanna Clarke "Jonathan Strange e il signor Norrell" (consigliatissimo) in cui tutti maghi di Londra si ritrovano mensilmente per discutere e parlare di magia ma poi alla fin fine nessuno di questi, da oltre trecento anni, l'ha mai praticata. Non fa male perdere tempo a rincorrere definizioni e assiomi (forse per sentirsi in grado di capire qualcosa che da capire e definire è difficilissimo, se non impossibile, come l'Arte) ma se vogliamo davvero produrre qualcosa dobbiamo concentrarci più sulle nostre esibizioni che sulla grammatica.

Cercherò tuttavia ora di tornare sul seminato:

Per quanto riguarda pro e contro sarò decisamente meno prolisso, il grosso handicap dei giochi "automatici" è che spesso, nelle mani sbagliate, sembrano delle curiosità matematiche. Lo stesso dicasi per i semiautomatici, anche se la tecnica in questo senso un po' può aiutare perché pone immediatamente in "vantaggio" il prestigiatore sul suo pubblico, ma spesso non è abbastanza

Capita spesso che in questo genere di giochi il performer non si impegni come con giochi più tecnici, in quanto una volta provati e memorizzati, siccome appunto non richiedono la tecnica, vengono presentati senza la cura che meriterebbero. Vengono quindi accompagnati da scarse presentazioni, la loro struttura non viene analizzata e perfezionata, non si curano i tempi e la psicologia che potrebbe renderli dei miracoli.



Mi viene in mente una dimostrazione di Texas Hold'em fatta da Jack Carpenter, in cui lo spettatore mischia, e distribuisce cinque mani di Poker Texas Hold'em per poi eliminarne quattro e tenere la vincente. In questo effetto se avesse fatto tutto il performer (tranne la scelta) sarebbe stato estremamente più debole, invece è stata curata la presentazione, la gestione dello spettatore, la psicologia dietro le scelte in modo da rendere l'effetto decisamente più forte.

Per quanto riguarda i giochi "automatici" che preferisco, benché in realtà per come li presento, non sono sicuro che si possano annoverare tra questi:

- Né cieco né stupido; di Juan Tamariz; o TNT di Roberto Giobbi: assolutamente incredibile; è tutto nelle mani dello spettatore, e benché non richieda tecniche cartomagiche è ricco di tecniche psicologiche. Spesso lo preparo sul momento tramite una GAS (Green Angle Separation) e un miscuglio faro, tecniche sicuramente non da principiante, ma si può partire con il mazzo già in set up, o prendere solamente un po' di carte alternandole rosse e nere e non utilizzare il mazzo intero.

- Out of this world, spesso eseguito nella versione originale di Paul Curry, ma ultimamente mi è stata mostrata una versione mai pubblicata di Charlie Miller che sta diventando la mia preferita.

- Ten Card poker deal, alterno due versioni che amo molto di questo effetto, quella di Woody Aragon per chi magari ha già visto l'effetto e, la prima che ho imparato, e che trovo più divertente per me da eseguire quella di Gianfranco Preverino spiegata nel suo libro "Il Re dei Bari" edito da Florence Art

Alberto Bassino

<http://albertobassino.altervista.org/>

<https://www.facebook.com/Alberto-Bassino-Prestigiatore-321073194703966/>



Riflessione corta sui "Giochi automatici"

Di Francesco Addeo

La definizione "gioco automatico" è un'illusione.

I giochi automatici non esistono: si tratta di una classificazione fatta dai prestigiatori per i prestigiatori stessi. Tutti gli effetti per vivere hanno bisogno di un esecutore, possibilmente capace. Rispondo alla domanda che Andrea ha posto, solo provocatoriamente immagino, nella prefazione: i giochi automatici funzionano misteriosamente meglio nelle mani degli illusionisti esperti solo perché... sono illusionisti esperti appunto. Essere illusionista esperto richiede non soltanto di avere un bagaglio strettamente tecnico qualitativo e quantitativo di riguardo, ma anche:

- Saper scegliere e usare l'effetto giusto al momento giusto;
- Saper scegliere la tecnica/che giusta per realizzarlo in base alle condizioni specifiche;
- Gestire il pubblico;
- Creare aspettativa, intrattenere e possibilmente trasmettere un messaggio;

- Avere i tempi magici giusti (perché la magia è come la musica e come la comicità)

Significa quindi possedere tutta una serie di abilità sviluppate negli anni, e possibilmente un talento di fondo, non comuni che tutto sono tranne che “self working” Un effetto automatico quindi ti esula soltanto dal secondo di questi passaggi.



Consiglierei nella maniera più assoluta a chi si vuole avvicinare seriamente all'illusionismo di astenersi dal fascino dei giochi automatici e del mentalismo (perché col mentalismo vale lo stesso discorso). Si otterrebbe soltanto l'illusione di essere “bravi” e “capaci”. Illusione che toglierà gli stimoli per intraprendere un percorso serio con un approccio proattivo coscienzioso verso questa disciplina.

Paradossalmente poi tutti gli effetti dovrebbero essere automatici: la tecnica deve essere talmente bene digerita da essere un riflesso automatico appunto per l'esecutore.

“Perché non è importante il metodo, ma l'effetto, ed io poi lo personalizzo con la presentazione”.

Se leggendo l'articolo hai pensato questo, a meno che tu non sia:

- Un mostro di tecnica;
- Capace nell'acting come Al Pacino

ti consiglio di cambiare hobby. L'illusionismo non fa per te.

Un caro saluto e buone vacanze!

Francesco Addeo

<http://www.francescoaddeo.it/>



Pareri su automatici e semiautomatici

Di Marco Merlino

Horowitz diceva che “Se in un gioco di prestigio che si basa su tre tecniche se ne leva una e la si sostituisce con una finezza, questo diventa un effetto migliore. Se la seconda tecnica

viene sostituita con una raffinatezza, si ottiene un piccolo miracolo.”, frase alla quale Marlo aggiunse poi “Eliminando anche la terza tecnica, quasi sempre ci si trova davanti ad una atrocità matematica”.

Questa frase è spesso citata in contesti in cui si parla di effetti cosiddetti automatici. Nella categoria degli automatici rientrano, infatti, tutti quegli effetti che richiedono o meno una preparazione, una sottigliezza o un principio matematico e in cui non è richiesta una particolare destrezza di mano o abilità dell'esecutore, e la manipolazione è ridotta al minimo.

Affiancati agli effetti automatici si trovano gli effetti semiautomatici. Se dovessi dire una differenza tra i due tipi di effetti sarebbe questa: negli automatici la manipolazione dell'oggetto è ridotta al minimo, mentre nei semiautomatici ci sono alcuni espedienti che non rendono l'effetto del tutto automatico, ma che comunque non sono tecnicamente complessi.

Alla dicitura automatici o self working qualcuno, forse troppo puntiglioso, potrebbe dire che non è l'oggetto da solo a compiere la magia, ma questo mi sembra chiaro. Serve invece l'esecutore per “creare il momento”.

Qualcuno ancora potrebbe affermare che la dicitura “senza uso di tecniche complicate” è una dimensione soggettiva, perché quello che per qualcuno è semplice, per qualcun altro potrebbe essere complicato o inarrivabile. O ancora, ci sono delle volte in cui pur essendo un abile manipolatore, ci si ritrova nella situazione di dover fare qualcosa con degli oggetti, come le carte, che non proprio sono nella condizione ideale di permettere l'esecuzione di alcune tecniche. Ecco che quest'ultima potrebbe essere una buona condizione per eseguire effetti automatici.

L'idea di sostituire la parte tecnicamente complicata con delle finzze verbali e tecnicamente più alla portata di molti permette, ad esempio, di presentare un effetto automatico ben costruito che, sebbene gli spettatori guardino attentamente le mani del performer, funziona molto bene.

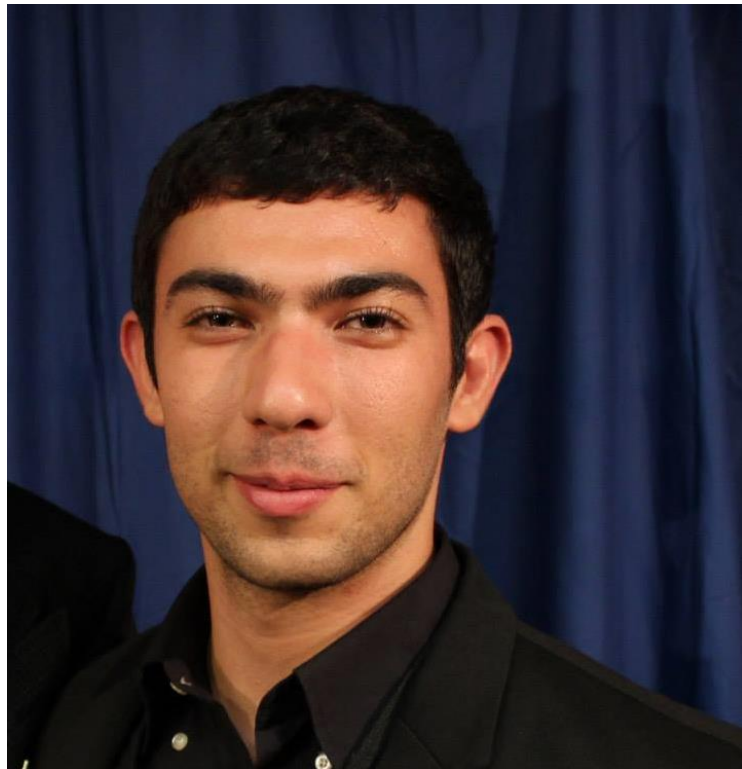
Riguardo all'atrocità matematica è vero che esistono in magia alcuni effetti, come certe localizzazioni di carte, in cui le istruzioni da seguire o far eseguire sono talmente complicate e lunghe che poi si finisce per generare confusione rischiando di non coinvolgere e intrattenere il pubblico, ma di annoiarlo. Presupponendo che la presentazione senza la tecnica, semplice o complicata che sia, serve a ben poco.

Qualcuno dice “Dato che l'effetto automatico non contiene tecniche complicate, ci si può concentrare più sulla presentazione”. Non sempre è vero, a volte perché la struttura stessa dell'effetto non consente di poterci affiancare una presentazione valida, altre perché può capitare di dedicare meno tempo allo studio di un effetto automatico in quanto lo si può imparare in breve tempo e di conseguenza si

lavora meno sulla sua presentazione e si potrebbe avere la convinzione di poterlo mettere da parte in quanto riesce.

Una cosa che ho notato parlando con diversi prestigiatori in alcuni contesti come club, congressi e in pizzeria è che a volte questi non mettono in repertorio un effetto automatico perché non li soddisfa, come cioè se un effetto fosse tanto più appagante quanto più tecnicamente complicato.

Al pubblico non interessa sapere se l'effetto che stiamo presentando sia automatico o no, perché allora non includere in repertorio effetti di questo genere?



Parafrasando Wolff von Keyserlingk nella prefazione di "Roberto light" (scritto da Roberto Giobbi e facente parte di una trilogia sulla Cartomagia professionale senza destrezza di mano), il prestigiatore non cerca di realizzare il difficile, bensì di mostrare l'impossibile.

Vero è che per realizzare alcuni effetti magici sia indispensabile l'uso di tecniche complicate, ma questa è un'altra storia.

Il punto qui è che si deve intrattenere il pubblico. Perché allora rinunciare a mostrare e lavorare su un effetto che abbia una presentazione coinvolgente, divertente, ed una struttura solida e che in più non richieda particolare destrezza di mano?

Lascio aperto l'interrogativo.

Dovreste aver già capito la mia risposta.

Non mi è semplice mettere sul podio i 3 effetti automatici che più mi piacciono, perché vi sono legato in maniera diversa, perché dipende dal contesto di esibizione, perché dipende anche dal pubblico che mi trovo davanti. Inoltre i 3 effetti automatici che citerò non sono in assoluto i miei 3 effetti preferiti di questo genere, ma lo sono di questo momento (o

almeno i 3 che mi sono venuti in mente pensando agli effetti che eseguo e che appartengono a questa categoria) e sono una parte dei molti effetti di questo tipo che ho in repertorio.

Un effetto che mi piace molto è il "Contact Color" di Aldo Colombini (dal DVD dal titolo "Contact Color"), che aimè non ho conosciuto di persona. Vi sono legato sia perché facendolo mi viene in mente il pensiero di Aldo Colombini, la sua persona e le sue teorie, sia perché decisi di presentare questo effetto alla commissione dei miei esami di Stato e chiaramente perché è un effetto magico di grande impatto sul pubblico.

Un altro che mi diverte fare è "ESP con carte" (dal libro "Extra Light" di Roberto Giobbi). Un effetto che ha le sue radici in Jon Racherbaumer e che, grazie alla sua idea di presentazione, incuriosisce gli spettatori e li sorprende grazie anche ad un doppio climax.

Il terzo effetto è anch'esso un effetto con le carte: il "Gemini Calling" di Roberto Giobbi ("Una visita nei vostri pensieri" nel libro "Super Light"). La versione originale di questo effetto è il "Gemini Twins" di Karl Fulves. Due spettatori inseriscono liberamente due biglietti da visita all'interno di un mazzo da loro precedentemente mescolato. Nel finale si scopre che gli spettatori hanno messo i biglietti esattamente nei punti predetti dal prestigiatore. Ho scelto di includere questo effetto per la sua struttura interessante, il principio di base, il mazzo mescolato dagli spettatori e due predizioni, insomma gli ingredienti giusti per un buon effetto magico.

Marco Merlino

<https://www.facebook.com/marco.merlino.77>



Self Working Trick....

Di Vincent

Generalmente molti maghi prediligono i self working trick proprio per il loro impatto a dispetto della tecnica che è quasi inesistente.

Da Marlo a Dai Vernon ci sono migliaia di esempi di Maghi che hanno fatto delle scelte di questo tipo.

Una cosa che molti non tengono in considerazione è quando fare un effetto simile e non parlo del "modo temporale" cioè di quando eseguirlo (a metà serata o come primo effetto ecc.) ma quando si è "maturi" per eseguire un effetto di questo tipo.

A questo proposito mi vengono in mente le discussioni che facevo con G.P. Morelli... Parlando con Paolo, mi diceva che bisogna costruirsi una sorta di aurea di mago e poi bisogna avere l'età per certi effetti.

Come dire, se un ragazzino mi parla di gambling e dimostrazioni di gioco d'azzardo ecc. o di mentalismo perde tutto il sapore della cosa, perché la giovane età non giustifica una esperienza maturata nel tempo.

La stesa cosa riguarda i self working trick, l'esecuzione di un effetto meraviglioso senza la giusta presentazione (data da esperienza, età ecc.) non sortirebbe l'effetto desiderato ma altra cosa.

Quando eseguire un effetto così? Generalmente gli effetti automatici sono molto forti e difficilmente si riesce ad andare avanti con un'altra cosa (questa è una mia esperienza personale) e quindi io di solito li tengo per la fine della serata e in particolare ne uso uno che lascia senza parole.



Consegno il mazzo allo spettatore che mescola ed esegue diversi mazzetti, secondo il suo gusto. Ne sceglie uno, lo apre e pensa una carta che vede, mescola il mazzetto che viene, successivamente, rimesso a faccia in basso sul tavolo.

Ora si raccolgono le carte si mostrano e si chiede di ricordare la posizione della selezione (se terza, quinta o undicesima ..) e oi viene rimontato tutto il mazzo. Alla fine si taglia e ritaglia piu volte il mazzo e si chiede alo spettatore quale posizione occupava la carta, si contano dalla cima tante carte quante è il numero della posizione e ritrovate la sua carta.

Punti forti è che non fate nulla, fa tutto lo spettatore e il giuoco può essere eseguito anche con mazzo preso in prestito e quindi anche incompleto.

Adesso capite che è davvero difficile fare qualche cosa che vada a eguagliare un effetto come questo, almeno nella mente dello spettatore.

Se non lo conosci prova a fare le cose descritte con il mazzo in mano e ti accorgerai della difficoltà che ha lo spettatore (anche il più attento) a capire il Modus Operandi dell'effetto.

Quindi in buona sostanza io sono a favore degli effetti automatici ma come spiegato prima devo essere messi in mano a chi sa fare veramente e non a una persona che muove i primi passi, perché molte volte il finale è al di sopra delle aspettative e potrebbe sortire l'effetto contrario di quello sperato....

Vincent

<https://www.facebook.com/Vincent-il-Mago-613428345485831>

